

j c ジャンプキャンセル
d c 空中ダッシュキャンセル
R B リバースビート

- 中央コンボ

~ 2 C > デイレイ 5 B > 5 B 派生 > エリアル

ヒット確認、崩し、各種連携からここへ繋ぐのが秋葉の基本コンボとなる
また、2 C に繋ぐまでに距離を見て残ってる地上ビートを使いダメージアップを狙う
例としては 2 A * 2 (ヒット確認) > 2 B > 6 C > 4 C > 5 C > 2 C など。

- エリアル

例として空投げの代表的なやつを書いときます
ぶっちゃけダメージなんて雀の涙ほどしか変わらないので、
空ダ挟んで安定させることがまず重要。

J B > J C > j c > J B > J C > (d c) > 空投げ

基本となる安定型。空中ダッシュを挟むことで、相手を一気に画面端へ連行できる
二段目を J C > J B とすると R B はかかるが、
若干ダメージが上がり d c 空投げが安定しやすい。

コンボのコツ

最初の JB は相手が秋葉よりも多少下にきて、かつ相手が受身取れないタイミングがいい
それからの JCjcJB JC 投げは最速。タイミングを覚えれば安定する。逆に言えば慣れるしかない
投げの時、レバーがちゃんと真横に入っていない、E を使っていない場合は A と D が同時に押せていない
いかも有り得る

J A > J C > j c > J B > J C > d c > J C > 空投げ

難易度は上がるがダメージも高く、端まで運べる。
これが出来ると秋葉使いっぽいかもしれない。
途中で高さが合わないと気づいたら二段目で空投げをしよう

(J A) > J C > d c > J C > j c > J C > J B > 空投げ

最大っぼいの。壁コンからなどはこちらを使う。

- 安定開放

~ 2 C > デイレイ 5 B > 5 B 派生 > B 月

~ 2 C > 5 C or 6 C > 5 A

~ 2 C > 2 A or 5 A スカシ

~ 5 C や 2 C から B 紅葉

体力のないときに使う安定開放コンボの例。

- 画面端

基本

~ 2 C > ディレイ 5 C > 5 C > 2 C

これが端コンの基本形。ここから以下に発展させる

B E B > B > エリアル

2 A スカシ or ディレイ > B 紅葉

j c > E X 獣

ダメージとゲージなら、エリアル > B 紅葉 > 2 C

状況重視なら jc > B 紅葉 > エリアル。

相手と自分の各種ゲージを見て決めよう。

美脚ループやスカシコン、6 C コンやら B 紅葉の繋ぎは書ききれないつーかめんどいのでニコニコ、painfulなどの他サイトにアップされてるコンボ動画を参考にしてね！

以下はゆきのせさんがまとめた、闘劇魂 5 に載っていたもの。

対応キャラ：七夜以外

~ 2 C > 5 C > 2 C > 2 A (スカシ) > 5 C > 2 C > B E B ・ B > エリアル

対応キャラ：ワルク、七夜、両シオン以外

~ 2 C > 5 C > 5 C > 2 C > 2 A (スカシ) > 2 A > 2 C > ディレイ B 紅葉

対応キャラ：両志貴、ワルク、青子

~ 2 C > 5 C > 2 C > 2 A (スカシ) > 6 C > 2 C > 2 A (スカシ) > 2 A > 2 C > B E B ・ B > エリアル

対応キャラ：両志貴、両シオン、ワルク、青子

~ 2 C > 5 C > 2 C > 2 A (スカシ) > 6 C > 2 C > 2 A (スカシ) > 2 A > 2 C > ディレイ B 紅葉

対応キャラ：都古、青子、翡翠、メカ

~ 2 C > 5 C > 2 C > 2 A (スカシ) > 2 A > 2 C > 5 C > 2 C > 2 A (スカシ) > 2 A > 2 C > ディレイ B 紅葉

- 画面端近く

~ 2 C > 5 C > 低空ダッシュ > J C > (着地) > エリアル

~ 5 C > 2 C > 6 C > 低空ダッシュ > J C > (着地) > エリアル

6 C > 4 C > 2 C > エリアルなど、

地上ビートでダメージ稼いだほうが威力は高くなるので基本的に使わないでもとっさにできるようにはしておく便利。

- E X シールドやカウンターヒットからの繋ぎ

2 C > (B E) B > B > エリアル
2 A > B ・ B > エリアル
5 C > 2 C > (B E) B > B > エリアル

難度は高いがキャラによっては美脚を決めることも可能

- エリアル J 2 C ✕

エリアルを J 2 C で ✕ ることで、受身狩りやダメージアップ、強力な起き攻めを狙える。
タイミング次第でスカったりガードされたりするので要練習。
以下の例は壁コンをしてない状況で端でエリアルを決めた後という状況を想定

6 C 全方向狩り(タイミングがシビアなので実際はその場 + 前)
5 C 全方向狩り + 受身無しにダウン追い討ち(こちらは後ろ + 前)
5 A > 2 C その場受身 + 受身無し時コンボ

受身しない相手には美脚したりエリアルしたり E X 獣貼ったり
2 C > 5 C > 2 C から裏周り狙うなど色々できます
他にも受身狩り連携はあるけど代表的なのはこんな感じ。

- 永久 (verA の時にあったもの)

志貴限定・画面端

2 A x 4 2 B 2 C 立ち C 立ち A (スカシ) ダッシュ 2 C ちょい溜め B 2 A x n
J 2 C 2 B 2 C 立ち C 立ち A (スカシ) ダッシュ 2 C ちょい溜め B 2 A x n

七夜・志貴限定・画面中央

月カウンター or エリアル中 J 2 C 後 2 C (めくり当て) デイレイ立ち B ・ B 2 A x n

画面端・さつき限定

2 A x 4 2 B 2 C 立ち C 立ち A (スカシ) ダッシュ 2 C デイレイ立ち C 2 A x n